

# БАРДЫ И УМЕЛЬЦЫ ПРОТИВ МЕТАЛЛИЧЕСКОГО АНГЕЛА

## ◆ БАРДЫ



Искусство и ремесло идут рука об руку: оба требуют вдохновения, глубоких знаний и творческого подхода. Барды не только развлекают отряд, поднимая боевой дух товарищей, но и оказывают серьёзную магическую поддержку. Их музыка может вселить ужас и отчаяние даже в самых жутких врагов и вдохновить союзников на подвиги в разгар боя.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Возьмите музыкальный планшет барда, выберите карту навыка уровня 1 и поместите их рядом с вашей панелью героя. Поместите 3 жетона аккордов (♭) в первые 3 ячейки в верхнем ряду музыкального планшета, начиная с самой левой ячейки. Затем возьмите все 5 жетонов нот (♫) и поместите их рядом с музыкальным планшетом.



- Отложите следующие карты из соответствующих колод сокровищ и поместите их рядом с музыкальным планшетом: «Лютия» (обычное), «Вдохновляющие барабаны» (редкое) и «Ангельская флейта» (эпическое). Они **не считаются** находящимися в инвентаре барда.

## ХОД ИГРЫ

**Ноты и аккорды:** бард начинает игру без жетонов (♫) на планшете. В свой ход он может потратить 3 (♣), чтобы поместить жетон ноты в любую ячейку ноты на своём планшете, если в том же столбце ещё нет других жетонов нот. Жетон ноты может символизировать ноту G (соль), B (си) или E (ми) в зависимости от того, в каком ряду музыкального планшета он расположен.

Если бард поместил все жетоны нот на свой планшет и хочет переместить любой из них из одной ячейки в другую, он может потратить 3 (♣), чтобы переместить каждый жетон ноты. После перемещения ни в одном столбце не могут находиться 2 жетона одновременно. Барды могут помещать жетоны нот и перемещать их таким образом несколько раз в ход.




**Пример:** Дилан в ходе игры уже поместил на планшет 4 жетона нот. Потратив 3 (♣), Дилан кладёт последний жетон ноты в ряд B в свободный столбец. Дилан не может поместить ноту в другие столбцы, так как в них уже есть по 1 ноте.

В начале своего хода бард **должен** переместить все жетоны аккордов (♭) на 1 ячейку вправо. Если к этому моменту в крайней правой ячейке уже есть жетон аккорда, он перемещается в крайнюю левую ячейку.

Любой жетон ноты, который находится в столбце непосредственно ниже жетона аккорда, считается **активной нотой**, если бард экипирован **инструментом** (см. далее).



**Пример:** в начале своего хода Дилан перемещает все жетоны аккордов на 1 ячейку вправо. Теперь у него нет активной ноты G. Потратив 3 , Дилан перемещает жетон ноты из ряда B в ряд G, чтобы в свой ход продолжить играть определённую песню. В каждом столбце есть жетон ноты, поэтому Дилан может перемещать жетоны нот только в пределах их текущих столбцов.

Некоторые навыки барда представляют собой песни, которые можно сыграть, — например, две начальные песни, указанные на музыкальном планшете. Для применения этих навыков требуются **активные ноты** (в любом порядке) и бард должен быть экипирован инструментом.

**Инструменты:** некоторые предметы и оружие являются музыкальными инструментами.

Вот их список:

- «Магическая окарина»;
- «Лютня»;
- «Вдохновляющие барабаны»;
- «Ангельская флейта»;
- любая карта с пометкой **«Только для барда»**.

В свой ход бард может сбросить 2 предмета одного ранга, чтобы получить инструмент такого же ранга из числа отложенных во время подготовки к игре и экипироваться этим инструментом. Действие на это не тратится.



## ◆ УМЕЛЬЦЫ



Изобретательность умельца не знает границ и позволяет ему конструировать оружие и приспособления на все случаи жизни, нередко прямо в разгар боя. Если умельцам хватает времени, они могут создавать для своих спутников уникальные устройства и улучшения, а также развивать собственные навыки и боевые способности. Умелец не сможет выиграть сражение в одиночку, зато он увеличивает потенциал своего отряда раз в десять!

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Поместите 6 жетонов бомб (3 *маленьких* и 3 *больших*) рядом с панелью героя умельца, создав запас. Выберите карту навыка уровня 1 и поместите её вместе с двусторонней картой правил («Бомбы и поделки») рядом с панелью героя умельца.
- Поместите 4 двусторонних планшета экзоброни, жетон экзоброни, 6 карт конструкций и 3 жетона конструкций рядом с панелью героя умельца.

### ХОД ИГРЫ

#### БОМБА

Некоторые навыки и способности позволяют умельцу в свой ход помещать в подземелье жетоны бомб, трата ману или сбрасывая предметы. Это не является действием. Умелец не может использовать поделки как сбрасываемые предметы (см. на *следующей странице*).

Бомбы взрываются в начале фазы врагов. Их эффект описан на карте правил. Игроки могут выбирать порядок, в котором взрываются бомбы в пределах одной зоны, в том случае, если сначала они взрывают **все** бомбы в этой зоне и только потом переходят к следующей.



**Пример:** Кейли берёт в начале игры навык «Бомбы I». Она может потратить 3 или сбросить 1 предмет, чтобы поместить маленькую бомбу в пределах дальности. В начале фазы врагов эта бомба взорвётся. Кейли бросает и наносит 1 ранение за каждый всем врагам в этой зоне. После этого она передвигает каждого врага в этой зоне на 1 зону или меньше.

## ПОДЕЛКИ

В тексте некоторых навыков и способностей указаны поделки. Поделки обозначаются жетонами сокровищ, которые умелец вынимает из мешка с помощью навыков «Поделки». Поделки можно использовать как предметы такого же ранга и обменивать в кузне по обычным правилам (возвращая их в мешок сокровищ). Их также можно тратить для получения одного из соответствующих эффектов поделок, указанных на карте правил.

Жетон потраченной поделки возвращается в мешок сокровищ. Каждый эффект можно использовать только 1 раз за раунд.

## ПРАВИЛА ПОДЕЛОК

Поделки считаются предметами соответствующей редкости, которыми можно обмениваться. Умелец использует их как расходимые предметы и возвращает в мешок сокровищ, чтобы применить 1 из эффектов, соответствующих редкости поделки. Каждый эффект можно применить только 1 раз за раунд.

- **Дымовые бомбы:** Бой: 2.
- **Залатанные крылья:** Движение: +1 ОД.
- **Грузовой дрон:** Обмен: вы можете также совершать обмен с 1 героем в любой зоне.
- **Святая ручная граната:** добавьте 1 1 врагу в пределах дальности и немедленно разыграйте все этого врага, используя при этом вместо.
- **Дублирующее приспособление:** верните в свой инвентарь 1 сброшенный расходимый предмет.
- **Сфера тьмы:** Атака: +1.
- **Счастливая монетка:** +1 действие.

- **Замораживающее устройство:** добавьте 2 1 врагу в пределах дальности.
- **Светоносное зелье:** каждый герой в вашей зоне исцеляется до максимального значения здоровья и восстанавливает все.
- **Усилители клинка:** Атака: +2.
- **Одноразовый щит:** Защита: +2.
- **Подарочная коробка:** возьмите 2 жетона сокровищ из мешка в качестве поделок.



**Пример:** получив новый уровень, Кейли берёт навык «Поделки I». В начале своего следующего хода она берёт 1 жетон из мешка сокровищ и может использовать его в качестве поделки. Так как ей попался жетон предмета, она может обменять его в кузне или потратить в ходе игры, чтобы применить эффект дымовой бомбы, залатанных крыльев или грузового дрона.

## ЭКЗОБРОНЯ

Если умелец выбирает навык «Экзоброня», он может в свой ход сбросить указанные на этой карте навыка предметы, чтобы получить верхнюю или нижнюю часть экзоброни и экипироваться ею. Это не является действием. Поделки для этого сбрасывать нельзя. Части экзоброни считаются предметами с дополнительными правилами:

- у части экзоброни нет ранга предмета;
- частями экзоброни нельзя обмениваться с другими героями;
- части экзоброни нельзя сбрасывать, если не указано иное.

## ЭКИПИРОВКА ЭКЗОБРОНЕЙ

- **Верхняя часть:** уберите все предметы из ячеек рук на панели и поместите их в инвентарь умельца. Затем поместите на панель верхнюю часть экзоброни поверх ячеек рук и карты героя.
- **Нижняя часть:** уберите все предметы из ячеек головы, торса, ног и маленького предмета и поместите их в инвентарь умельца. Затем поместите на панель нижнюю часть экзоброни поверх этих ячеек.

Если умелец экипирован хотя бы 1 частью экзоброни, поместите рядом с его фигуркой жетон активной экзоброни в качестве напоминания.



**Пример:** Джебедаёй решает взять навык «Экзоброня I». В свой ход Джебедаёй сбрасывает 3 своих предмета, чтобы получить нижнюю часть экзоброни. Сначала он перемещает предметы из ячеек головы, торса, ног и маленького предмета в инвентарь.



Затем он кладёт нижнюю часть экзоброни поверх этих ячеек и кладёт жетон активной экзоброни рядом со своей фигуркой.

**Конструкции:** охранная, караульная и разведывательная конструкции — это союзники, которых может создавать умелец, разблокировав определённые карты навыков. У каждой конструкции свои характеристики, указанные на её карте.

Количество конструкций, которое может быть у умельца, ограничено его текущим уровнем навыка «**Конструкции**». Кроме того, у него может быть только 1 конструкция каждого типа. Находясь в подземелье, конструкция считается героем в контексте определения целей (но не для любых других эффектов, таких как определение количества приспешников в отряде, здоровья бродячих монстров и т. д.).

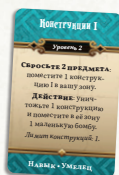
В свой ход умелец может 1 раз активировать каждую конструкцию (на первую активацию действие не тратится) и может тратить действия, чтобы активировать их снова.

При активации конструкция может совершить действие атаки или движения. Совер-

шая действие движения, любая конструкция получает 2 ОД, как любой другой герой. Конструкции не могут взаимодействовать с предметами, открывать двери, восстанавливаться и переносить любые предметы, если на их картах не указано иное. Конструкции также не бросают кубик сумрака, когда атакуют, находясь в сумраке.

При атаке или защите обратитесь к информации на соответствующей карте конструкции. Когда конструкция убивает врага, опыт получает умелец. Если конструкция убита, верните её жетон в запас (эту конструкцию можно создать снова, заплатив полную стоимость).

**Пример:** Джебедаёй берёт навык «Конструкция I» при получении нового уровня. Сбросив 2 предмета, Джебедаёй создаёт охранную конструкцию в своей зоне.



## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ РЕЖИМА КАМПАНИИ

При игре за умельца в режиме кампании действуют обычные правила со следующими изменениями.

- Перед фазой города, если у умельца остались жетоны сокровищ в качестве поделок, они возвращаются в мешок сокровищ.
- Каждая часть экзоброни считается одним предметом при подсчёте количества предметов в начале приключения.
- **Навыки «Кузнец II» и «Кузнец III»:** при игре в режиме кампании ваш герой никогда не может считаться кузней (соответствующая часть этих двух навыков игнорируется).

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭТОГО ДОПОЛНЕНИЯ

В этом дополнении — 1 бродячий монстр и новые предметы. Для того чтобы включить их в игру, просто замешайте эти карты в соответствующие колоды. Также дополнение добавляет в игру компоненты уровней 6–10 и легендарные карты сокровищ, использующиеся только в режиме кампании (доступен с дополнением «Падшие небожители»).